

Nintendo®

World  
Championships

NES EDITION™





# BALLOON FIGHT

## Werde zum Ballon-Ass!

### Runter mit ihnen, bevor sie hochkommen

Der Sieg hängt davon ab, wie viele Gegner du besiegen kannst, noch bevor sie abheben. Dies sind die idealen Routen je Level.



### Level 1



Im ersten Level kannst du alle 3 Gegner besiegen, bevor sie abheben. Klappt das nicht, konzentriere dich auf 2.



### Level 2



Hier kümmerst du dich um drei, bevor sie abheben. Einen erwischst du direkt danach, und dann kommt der letzte zu dir.



### Level 3



Das braucht etwas Übung, aber hier kannst du dir 3 noch vor dem Start schnappen, und die letzten dann danach.





BRUH  
BRUH

# Der goldene Weg durch Level 1

Mit Effizienz  
an die Spitze!

## Lass den Hammer Hammer sein.

Mit einem Hammer in der Hand kann man Fässer zerschlagen, aber keine Leitern hinaufklettern. Nimm den Hammer also am besten gar nicht erst mit.

## Springen verboten.

Fässern kannst du durch Springen ausweichen, doch beim Landen verlierst du Zeit. Springe daher so wenig wie möglich.



Nach dem Landen dauert es einen Moment, bis du dich wieder bewegen kannst!



Start

Ziel

## Die sechs Leitern zum Erfolg.

Achte darauf, die Leitern der kürzesten Route hochzuklettern. An die Spitze schafft man es nur, wenn man keine Zeit mit unnötigen Kletterpartien vertut!

## Tipps zum Schnellklettern.

Mario muss sich nicht mittig auf einer Leiter befinden, um klettern zu können, er kann sie auch an der Seite greifen. Klettere, sobald du kannst, und spare so Zeit!



Drücke **+**, um zu klettern, wenn Mario sich ungefähr hier befindet.



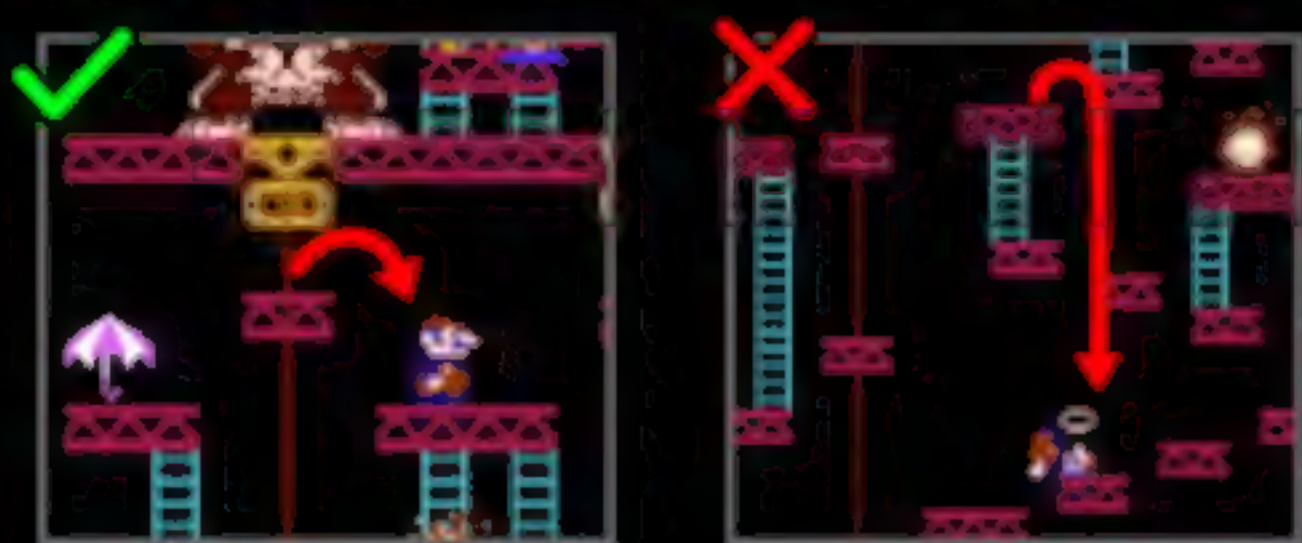
BRAT  
KONIG

# Der goldene Weg durch Level 2

Alles eine Frage  
des Timings.

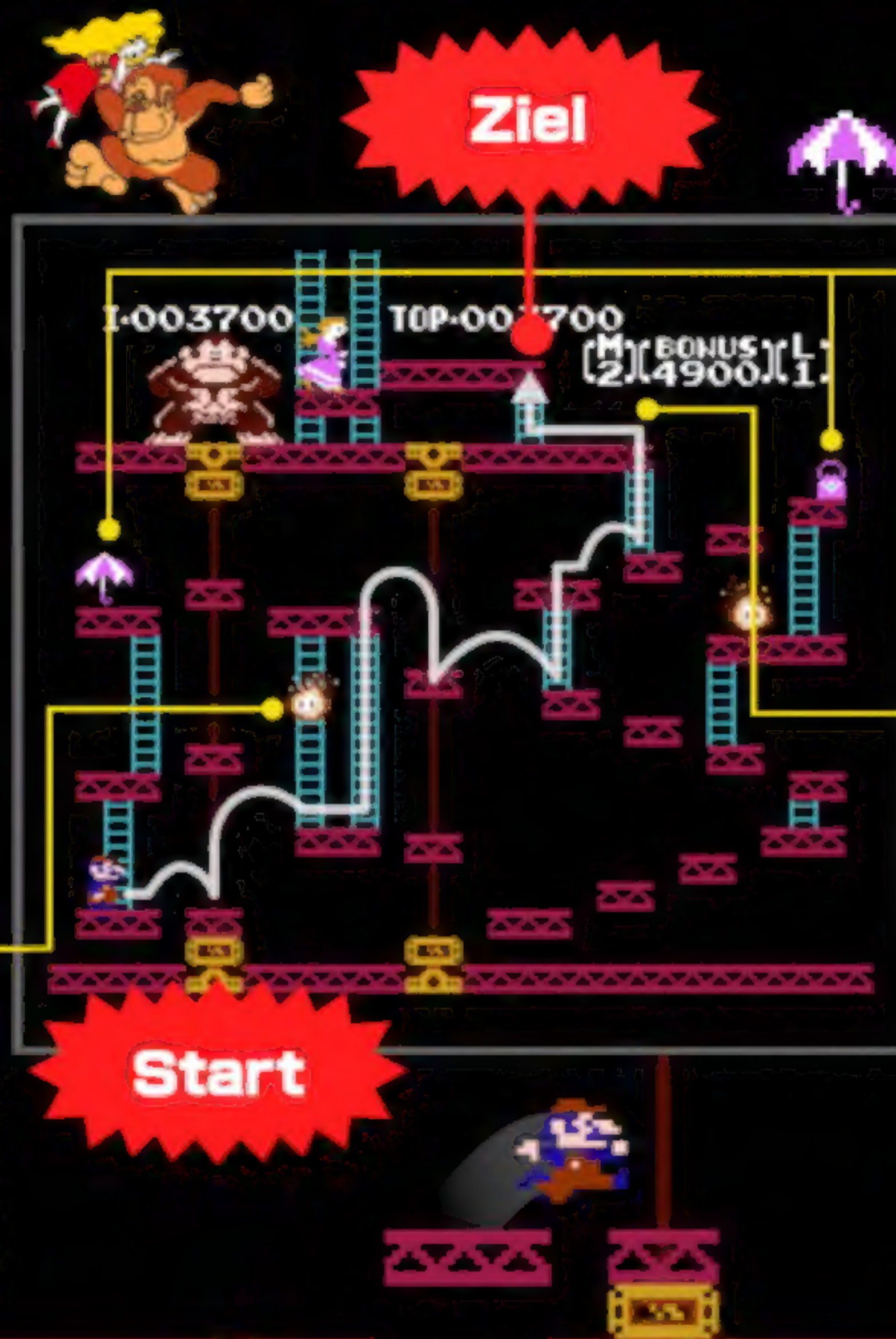
## Höhenangst?

Fällt Mario aus einer Höhe, die größer ist als er selbst, endet das böse. Achte also immer auf die Fallhöhe, wenn du Sprünge planst!



## Offenes Feuer vermeiden!

Das Feuer bei den Doppelleitern nervt ganz schön. Beobachte seine Bewegungen und spring auf den Aufzug rechts daneben.

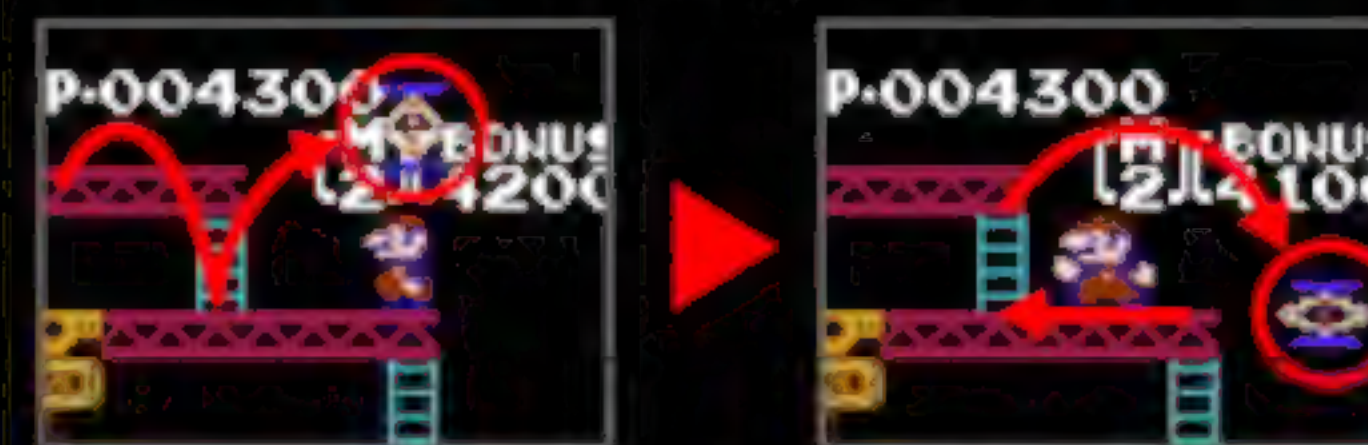


## Kein Fundbüro.

Für Paulines verlorene Gegenstände erhältst du Punkte, doch dafür ist keine Zeit. Halte direkt aufs Ziel zu!

## Wagenheber im Tiefflug!

Die Wagenheber hüpfen in unregelmäßigen Abständen. Bist du oben auf der Leiter, bleib stehen und warte ab, bis der Wagenheber über dich drüber gehüpft ist.



Keine Sorge!  
Dir kann nichts passieren.



Donkey Kong

# Der goldene Weg durch Level 3

Hol dir die Bolzen, so schnell du kannst!

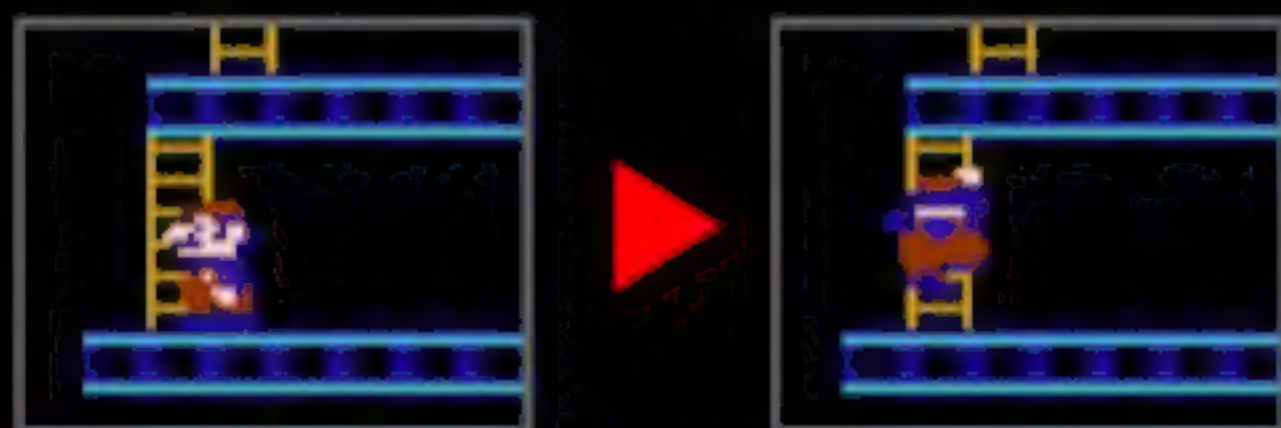
Schnapp ihn dir und dann nichts wie weg!

Hast du alle Bolzen auf der 4. Ebene, kehre um und klettere die Leiter hinauf, um dir den letzten zu holen. Denk dran: Springen kostet Zeit, also vermeide es!



Beginne sofort mit dem Klettern.

Denk dran, was du auf Seite 1 gelernt hast. Mario muss Leitern nicht genau in der Mitte hochklettern.



Wenn du beim letzten Bolzen bist...

Ziel

1-007600

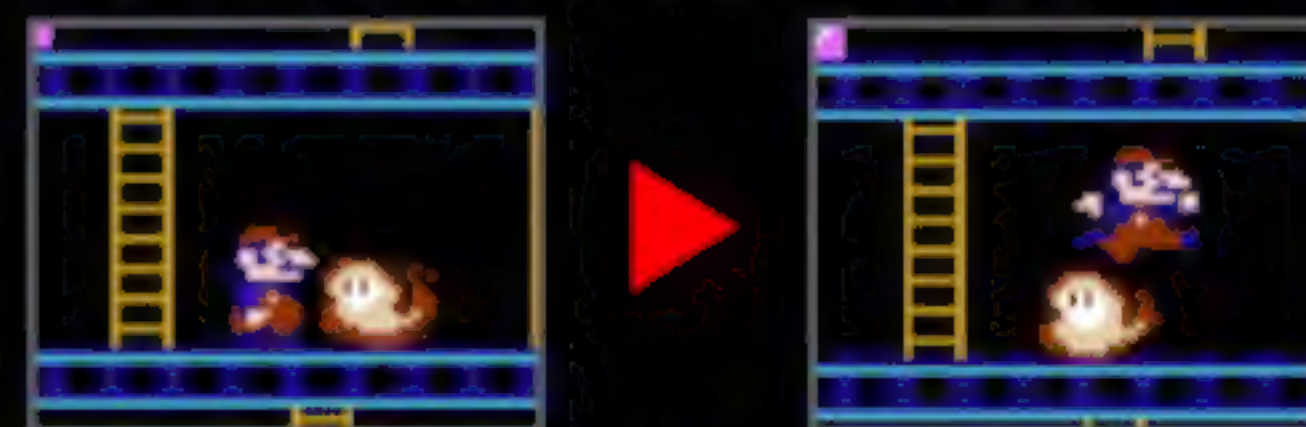
TOP-007600

(M)(BONUS)(L)  
(2)(4900)(1)

Start

Wie war das noch...  
Springen verboten?

Springe über Feuerbälle, die dir im Weg sind. Drücke **+** und **A**, kurz bevor du sie berührst.



Hier sind gutes Timing und die richtige Entfernung wichtig. Bist du zu weit weg, klappt es nicht.

Die Reihenfolge macht's!

Die Reihenfolge der Bolzen kannst du frei wählen, aber jede Sekunde zählt. Mit dieser Route geht es am schnellsten.



# Eine Anleitung mit Höhen und Tiefen!



## Schnell wie der Wind!

Der Schlüssel zu einer guten Zeit ist das Meistern von Turbo- und Sprung-Techniken sowie eine möglichst effiziente Route. Achte unterwegs darauf, wo du springen kannst und welche Hindernisse es gibt.

1

## Lass dir vom Turbo helfen.



Mit dem Turbo (B) beschleunigst du schneller als normal (A). Nutze ihn direkt am Start oder für einen Geschwindigkeitsschub vor einem Sprung und nach der Landung. Aber Vorsicht, nicht überhitzen!

**Start**



Gib gleich am Start mit dem Turbo richtig Gas (B). So kannst du schneller anfahren.

Fahre auf der obersten Bahn über den Kühlstreifen. So kannst du Überhitzen vermeiden.

Meide die Pfütze hinter dem Kühlstreifen und bleib in der Bahn. Spring!

Lande auf dem Gefälle, um bis zum nächsten großen Hügel gut zu beschleunigen.

Bist du schnell genug, kommst du mit einem Sprung über alle 3 Hügel.



# Eine Anleitung mit Höhen und Tiefen!

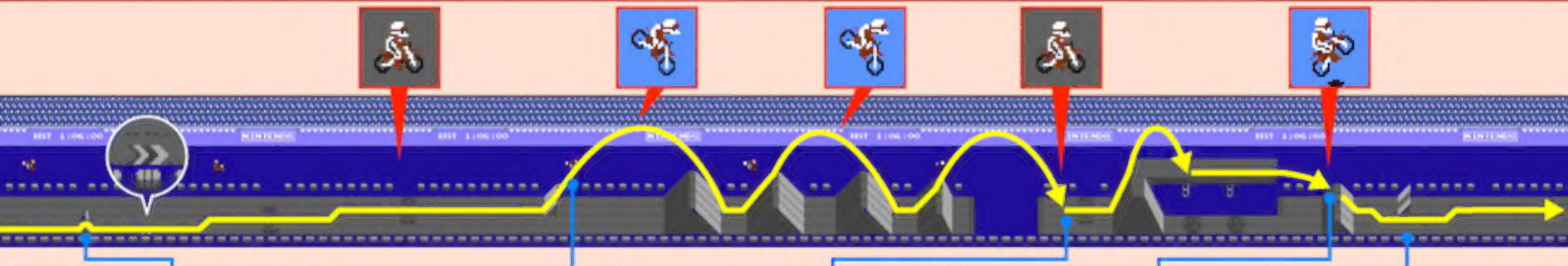
## 2 Wird dir die Sache zu heiß? Lies diesen Tipp!



Fährst du über Kühlstreifen, sinkt die TEMP-Anzeige und du überhitzt nicht so schnell. Je mehr Streifen du mitnimmst, umso mehr kannst du also den Turbo einsetzen!

## 3 Alles eine Frage der Haltung.

Ist dein Bike nicht richtig auf den Landepunkt ausgerichtet, verlierst du an Geschwindigkeit oder stürzt vielleicht sogar. Beim Landen solltest du parallel zum Boden gerichtet sein.



Überwinde das Hindernis mit einem Wheelie und nimm den zweiten Kühlstreifen mit.

Senke nach diesem Sprung das Vorderrad, um weiter zu fliegen.

Vorsicht, Pfütze direkt nach der Landung! Bleib in dieser Bahn, um sie zu vermeiden.

Reduziere nach einem langen Sprung die Sturzgefahr, indem du das Vorderrad hebst.

Lass diese Rampe aus, dann bist du bereit für die nächste.

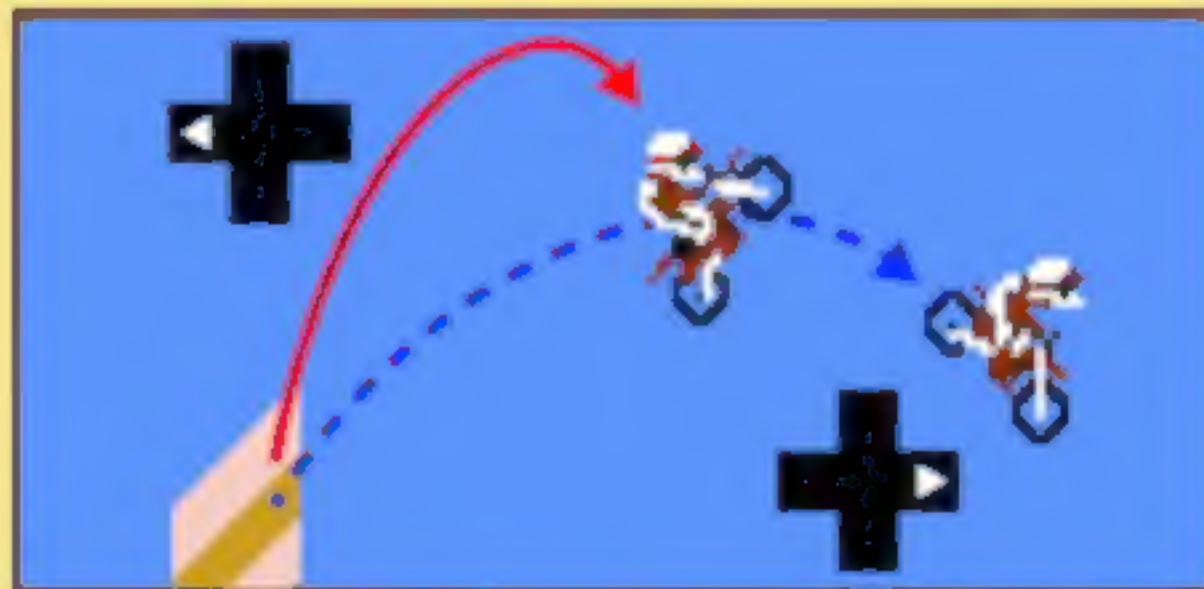


# Eine Anleitung mit Höhen und Tiefen!

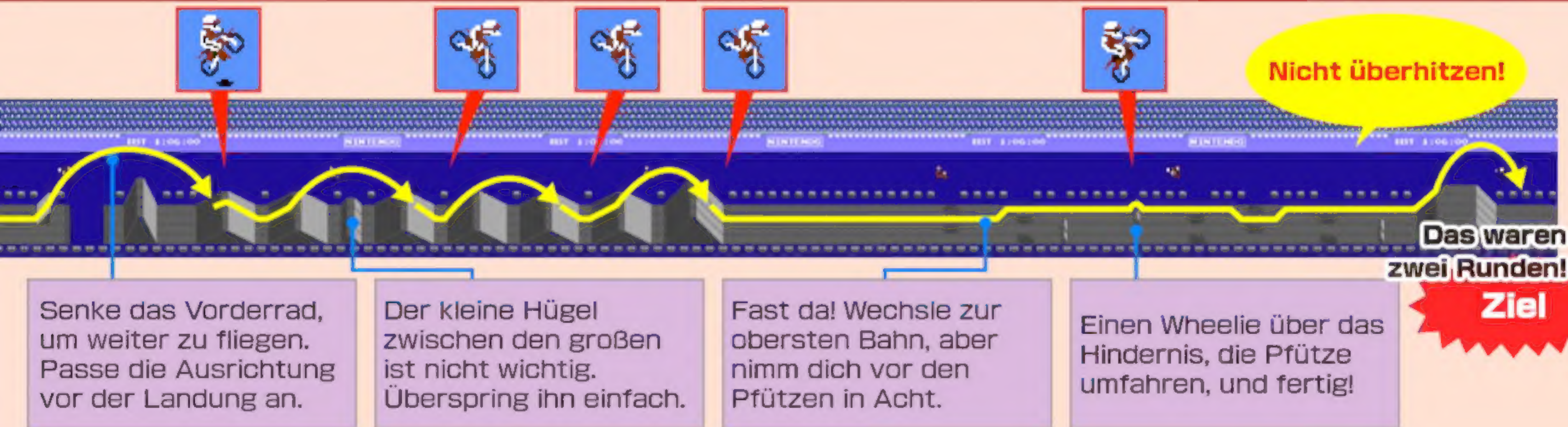
4

Senkst du das Vorderrad im Sprung, wirst du schneller und fliegst weiter. Hebst du das Vorderrad, verlierst du an Geschwindigkeit, fliegst aber höher.

Hoch hinaus.



Überlege, wie weit dich ein Sprung bringen soll, und passe die Ausrichtung deines Bikes entsprechend an.





# ICE CLIMBER



Spring und greif dir den Kondor!

## Rennen an die Spitze!

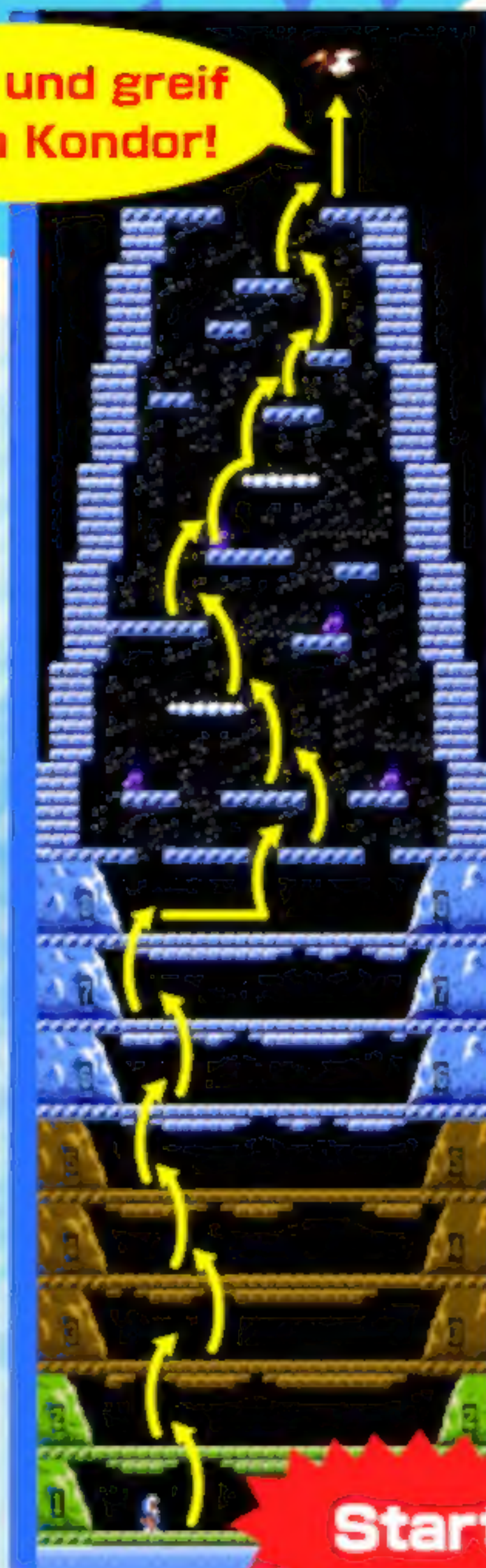


### Effizienz ist essenziell!

Vermeide unnötige Sprünge und lasse jede Ebene zurück, sobald du kannst. Und jetzt schnell losklettern!

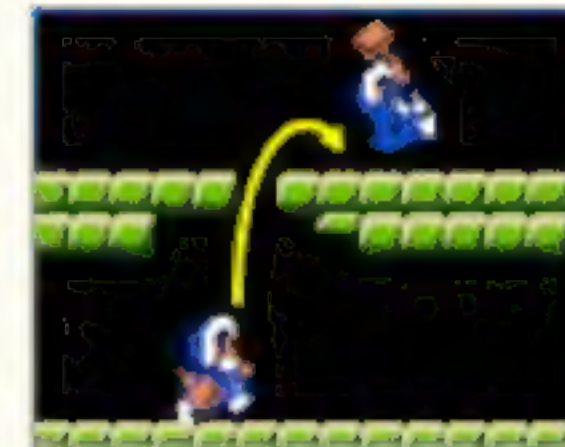
### Jeder Berg hat eine Schwäche.

Der Boden jeder Ebene ist 1 oder 2 Blöcke dick. Mit einem Sprung kannst du 1 Block zerbrechen. Ziele also auf die dünnen Stellen, um schneller durchzubrechen.



### Auf Lücke setzen

Ist eine Lücke mindestens 1 Block breit, kannst du hindurchgelangen. Springst du also an den richtigen Stellen, erreichst du mit 2 Sprüngen die nächste Ebene!



### Große Sprünge im Eis

Es gibt 2 verschiedene Sprünge, die ganz unterschiedlich funktionieren. Verwende immer den, der dir am meisten nützt.

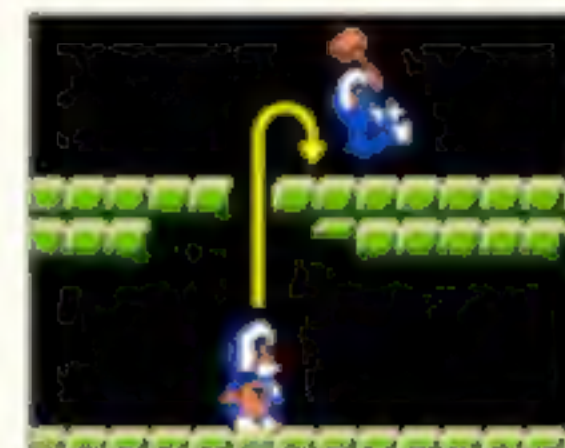
#### Seitwärtssprung

Halte **+** gedrückt und drücke dann **A**, um zu springen. Nimmst du vorher Anlauf, springst du weiter.



#### Aufwärtssprung

Drücke einfach **A**, um direkt nach oben zu springen. Steuere dann mit **+**, um durch Lücken zu gelangen.







### Willkommen in der Unterwelt-Festung!

Bitte folgen Sie den Pfeilen und vermeiden Sie Kämpfe. Haben Sie einen Hammer, können Sie Zenturios retten, um Hilfe beim Bosskampf zu erhalten.



### Wichtige Mitteilung!

Nicht die Flügel hängen lassen!

Verlassen Sie die obere Kammer und drücken Sie zum Erreichen des Vorsprungs **+**. Ein Verfehlen führt zum Anfang zurück!



Müden Gästen empfehlen wir einen Besuch in unserer heißen Quelle.

**Start**

### Feuer und Flamme: Flammerus

Eilen Sie unter Flammerus' Sprung hindurch und zielen Sie gut. Nutzen Sie den Hammer, wenn möglich; er bewirkt mehr Schaden als 2 Pfeile!

### Auberginagier verwandeln unsere Gäste in Auberginen?

Oje... Für diese Eigenart sind sie bekannt. Sollte Ihnen dies widerfahren, werden Sie von uns umgehend zurückgespult.

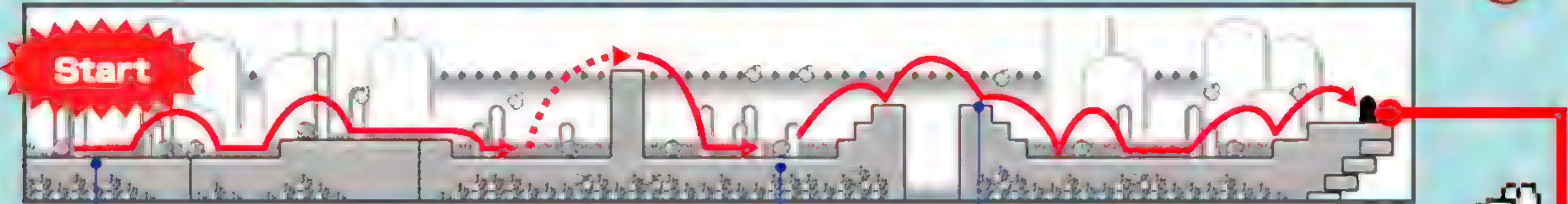


**Ziel**





## Einfarbiger Level, einfache Tipps!



Nicht lockerlassen und weiterspuren! So kannst du gleich über alle Waddle Dees drüberspringen.



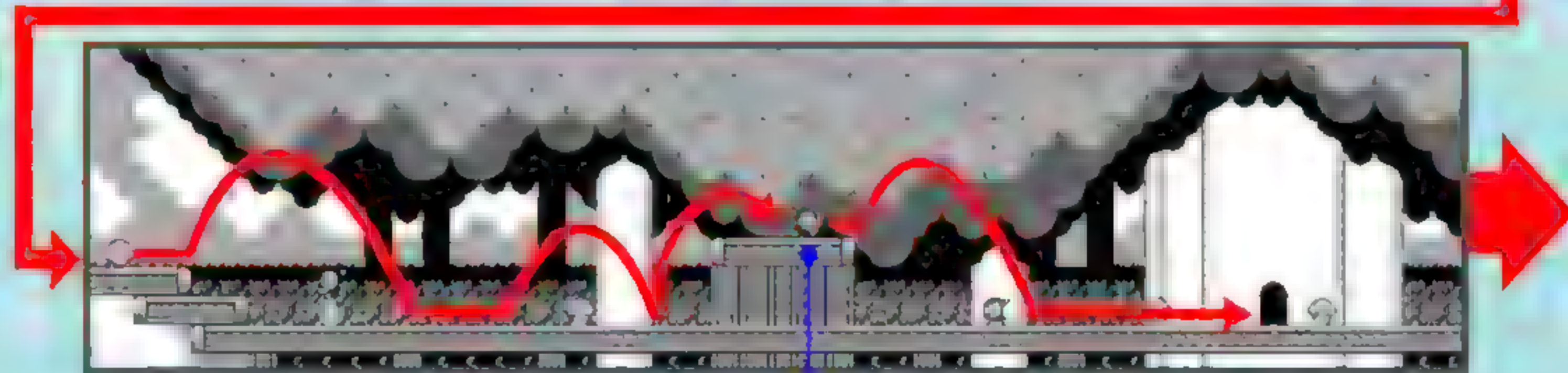
Saug diesen Waddle Dee ein (du wirst ihn bald brauchen) und spurte weiter. Nimm Anlauf und spring oben auf die Treppe.

Spuck den eingesaugten Waddle Dee auf den Piepsi und lauf weiter.



### Der Snack muss warten.

Saugt Kirby Gegner ein, bremst ihn das. Weich Gegnern also lieber aus und spring über sie drüber, statt sie einzusaugen. Wenn das Timing passt, kannst du sogar unter ihnen durchrutschen!



### In einem Rutsch!

Drücke zum Rutschen ++▲ oder ++●. Gegner erleiden Schaden!

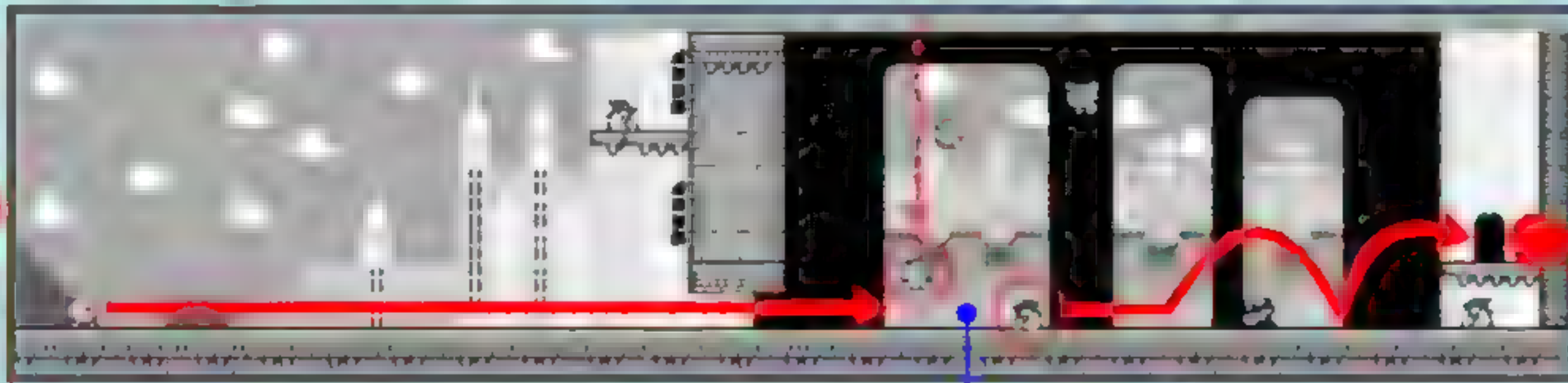


Saug den zweiten Pippo Peng ein, spring über den nächsten und spuck den eingesaugten Gegner dann auf den Cozy.

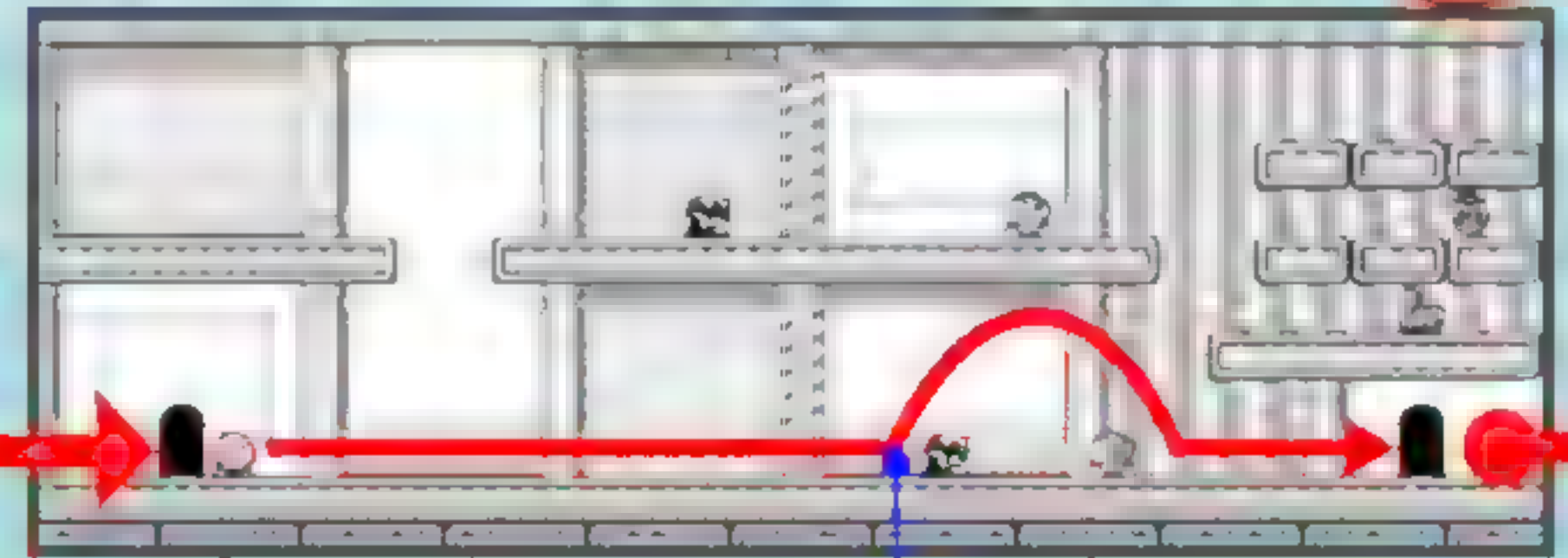




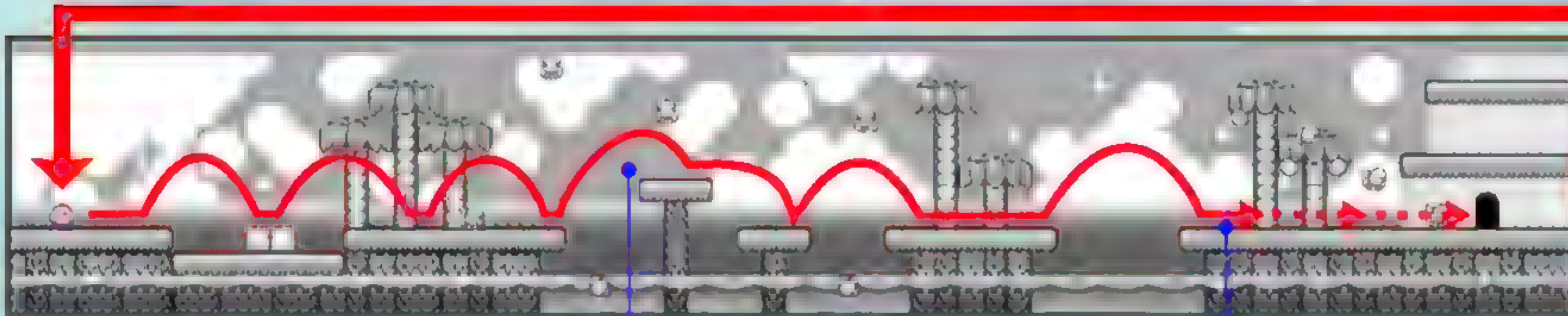
## Einfarbiger Level, einfache Tipps!



Vorsicht vor dem fallenden Waddle Dee! Saug ihn ein und spuck ihn dann auf den Blitzi Blank.



Spurte zum Kanonor und spring im letzten Moment, um mit einem einzigen Satz sowohl ihn als auch den Waddle Dee hinter dir zu lassen.



Jetzt springen viele Squishys auf dich zu, aber du kannst sie ignorieren. Einfach weiterlaufen und alles wird gut.



Lass dich nicht von fallenden Kokosnüssen erwischen. Rutsche zweimal, um dich in Sicherheit zu bringen.





## Einfarbiger Level, einfache Tipps!



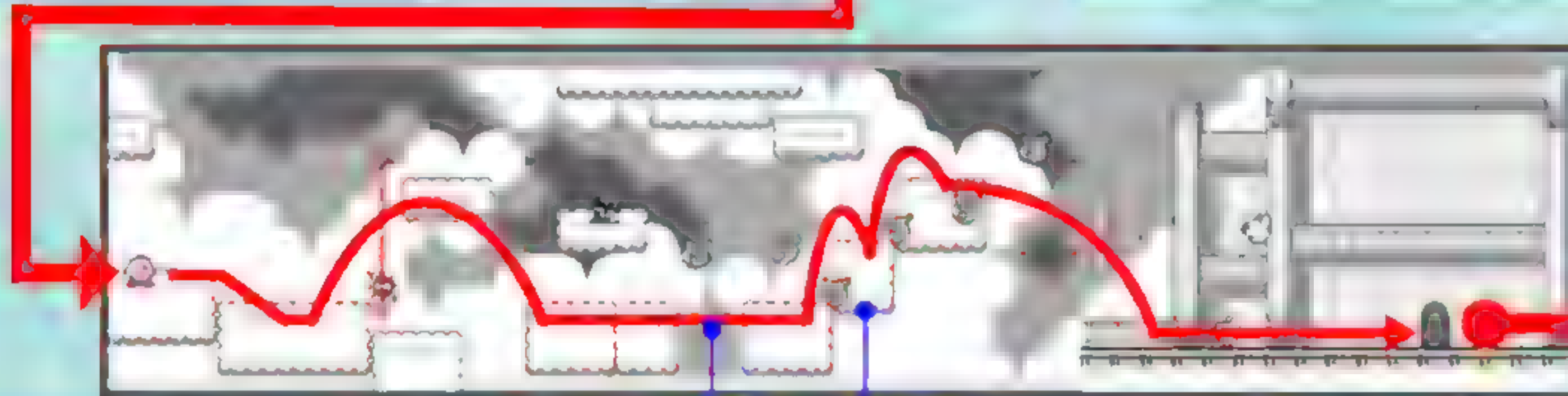
Weich den Angriffen von Sir Kibble aus und schwebe nach oben. Das Ziel ist greifbar nah!



Vorsicht: Noch mehr Kokosnüsse. Saug den Kabu ein und spucke ihn auf die Kokosnuss, um eine Explosion zu vermeiden.



Rutsche durch die Sternenblöcke, und zwar ohne zu stoppen.

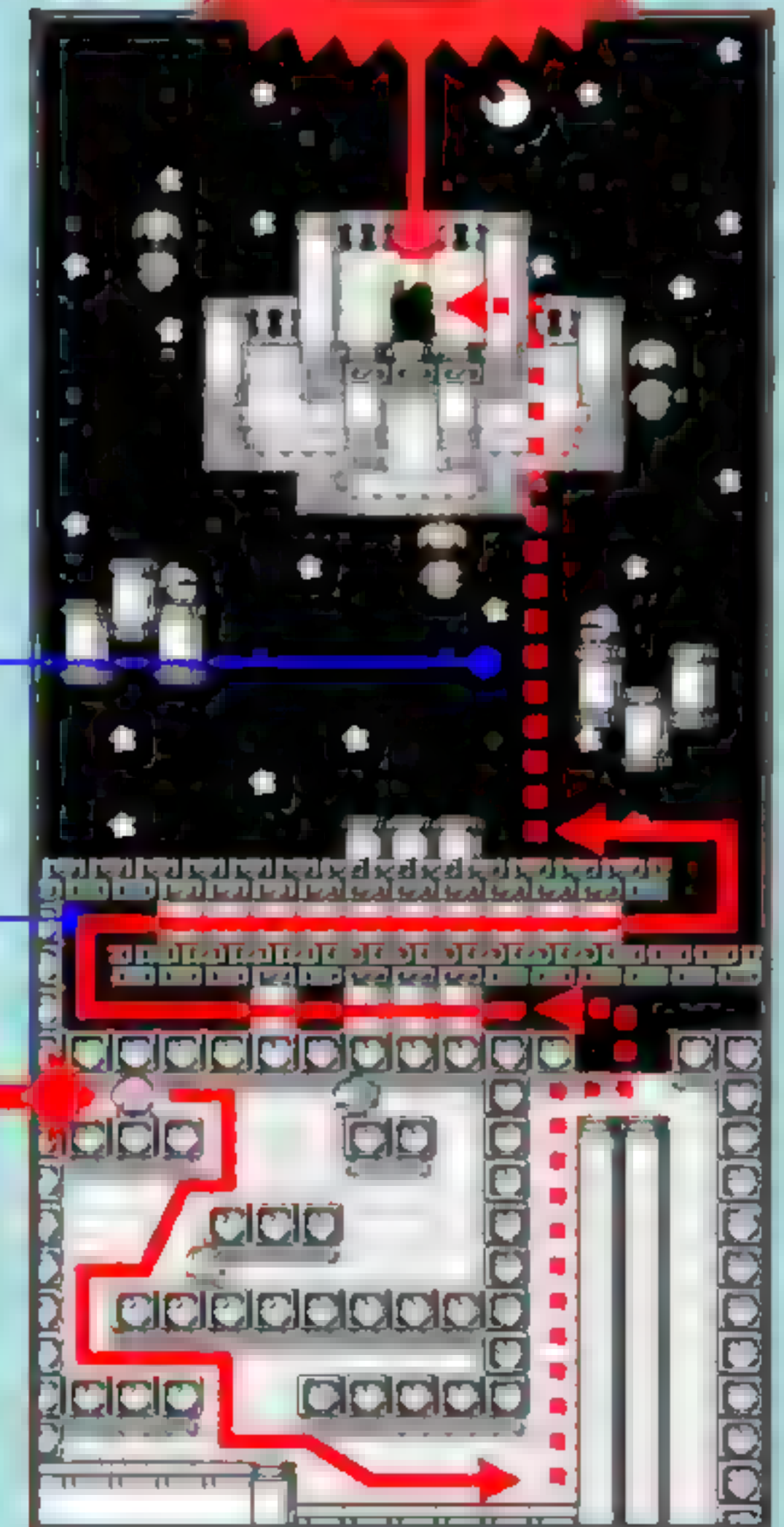


Rutsche über die Lücke zwischen diesen beiden Wolken, um am Scarfy vorbeizukommen.



So viele Scarfys! Aber keine Sorge. Du schaffst das, ohne getroffen zu werden.

**Ziel**





# METROID

## Entkomme von Zebes!

**Ziel**

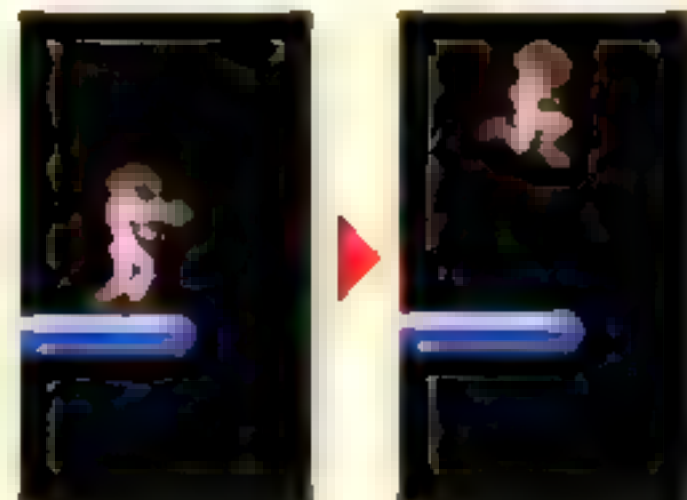


### Distanz oder Kontrolle?

Es gibt 2 verschiedene Sprünge. Einer lässt dich höher springen, der andere ist einfacher zu steuern.

#### Normaler Sprung (○)

Dieser Sprung lässt sich gut mit  $\oplus$  steuern, was punktgenaue Landungen erleichtert. Hältst du  $\triangle$  gedrückt, springst du höher.



#### Salto ( $\oplus + \circ$ )

Nimmst du vorher Anlauf, springst du weiter. Der Sprung lässt sich schlecht steuern, doch für lange Distanzen ist er sehr praktisch.



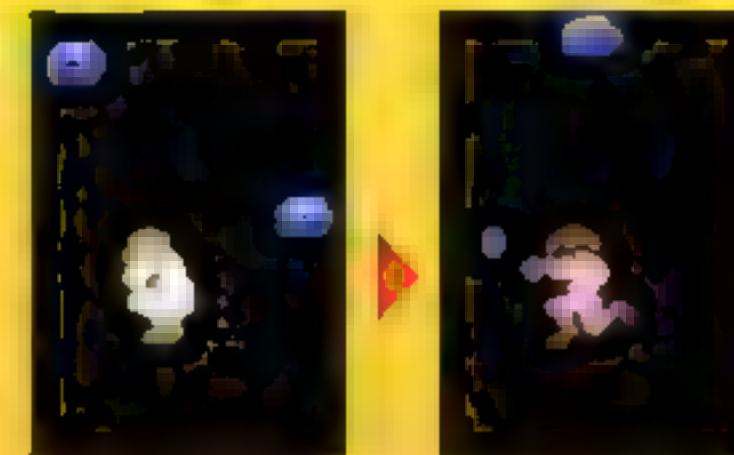
### Cool bleiben!

Hektik führt zu Fehlern. Bewahre auch auf der Zielgeraden die Ruhe. Die Anordnung der Plattformen ändert sich gegen Ende, also achte auf dein Tempo. Drücke im Aufzug  $\oplus$ , um zu entkommen!



### Du bestimmst.

Drückst du  $\circ$ , um während eines Saltos deine Waffe abzufeuern, wird aus dem Salto ein normaler Sprung, der sich wieder besser steuern lässt.



### Erkenne die Muster!

Die Plattformen sind nach bestimmten Mustern angeordnet. Übe also, bis du den Dreh raus hast. Springst du mit normalen Sprüngen statt Saltos, kannst du die Landung besser kontrollieren.



**Start**



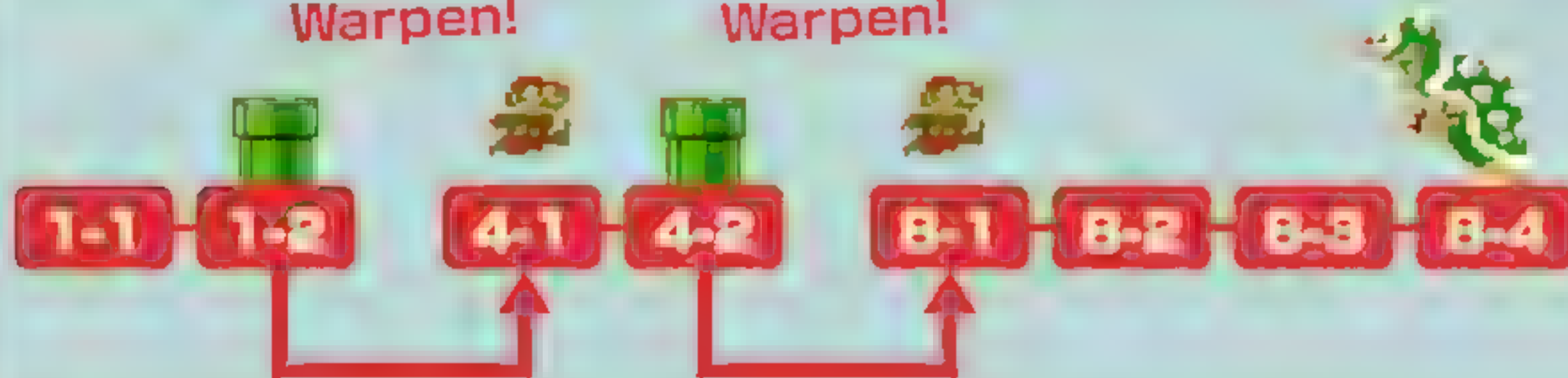


## 3 Tipps, um die Prinzessin schnell zu finden!



Warpen!

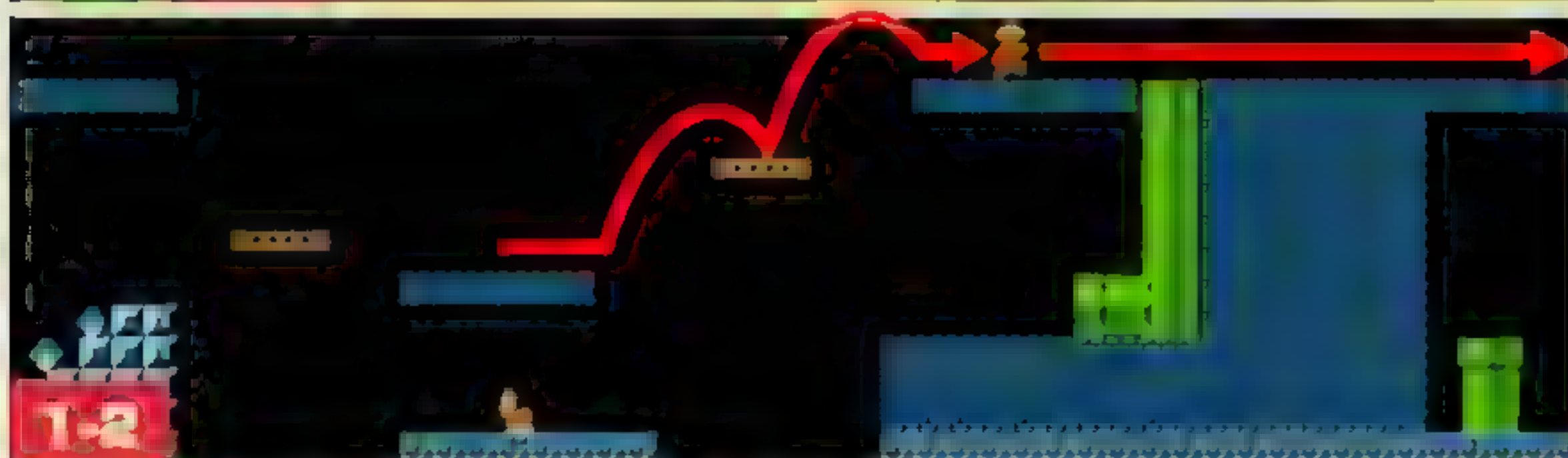
Warpen!



Kein Schritt zu viel!

Spielt man von Welt 1-1 bis 8-4 alle Level, sind das insgesamt 32 Level. Mit diesen Tipps brauchst du aber nur 8 Level. Lies weiter, um zu erfahren, wie du möglichst viel Zeit sparst!

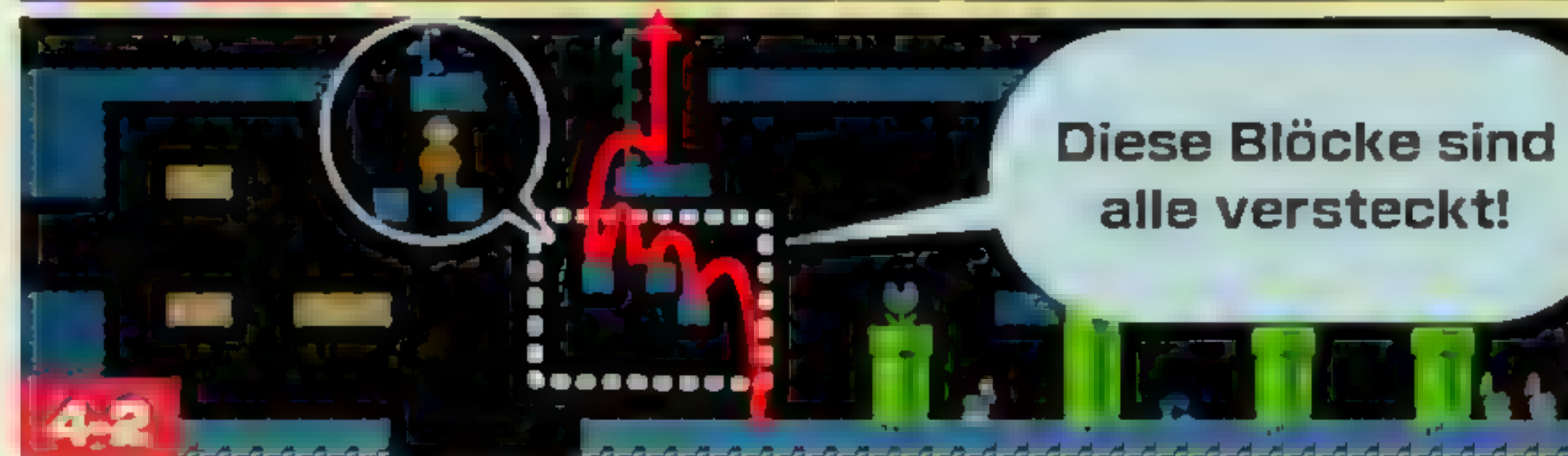
Warpe von Welt 1-2 zu 4-1.



Mit dem Lift kurz vor dem Ziel kannst du auf die Blöcke gelangen. Renne dann nach rechts weiter. Wenn du die Warp-Zone gefunden hast, betritt Röhre 4.



Warpe von Welt 4-2 zu 8-1.

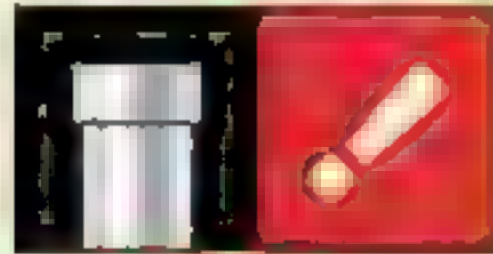


Gleich hinter dem ersten Lift gibt es versteckte Blöcke. Nutze sie, um den Ranken-Block zu aktivieren. Klettere die Ranke in die Warp-Zone hinauf und betritt Röhre 8.





# 3 Tipps, um die Prinzessin schnell zu finden!



Folge dieser Route, um Welt 8-4 zu durchqueren.

**Start**



Nimm die Röhre gleich hinter der Lava.

**Im Voraus planen!**

Nimmst du keine der Röhren und läufst weiter, rennst du nur im Kreis. Nimmst du die falsche Röhre, beginnst du Welt 8-4 von vorn. Finde also vorher heraus, welche Röhren dir nutzen. Es ist nicht mehr weit bis zur Prinzessin!



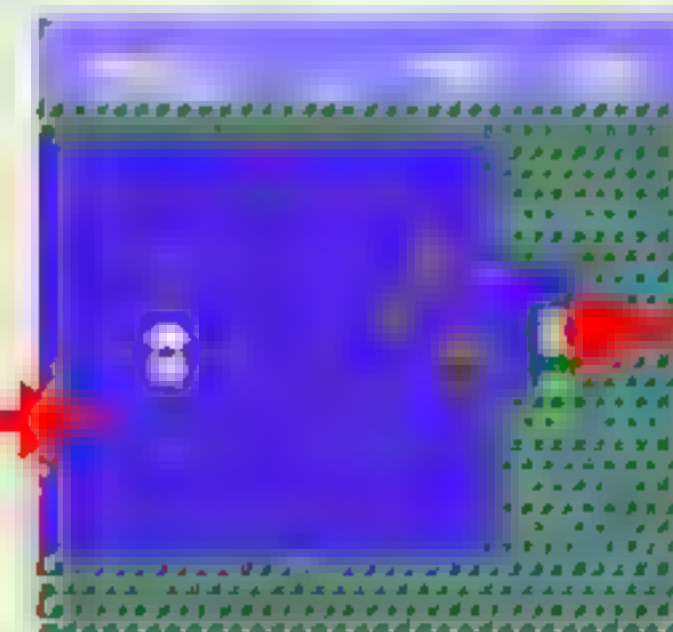
Auch diese Röhre steht hinter Lava. Lass dir vom versteckten Block helfen.

Laufe einfach weiter, wenn du das Wasser durchquert hast.

**Greif dir die Axt und fertig!**



Logisch: Auch die letzte Röhre steht hinter Lava. Zeit für ein Bad!





# Ohne Stress durch Welt 1-1!

Start

Ziel

Bombig!

Blinkt die Bombe, halt sie noch fast 1 Sekunde fest. Lass sie dann los und spreng ein Loch in die Wand.

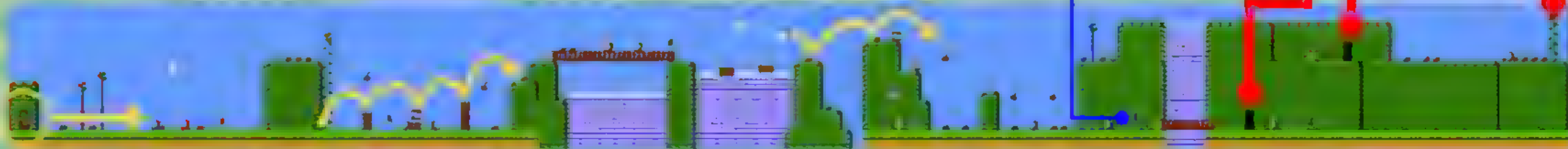
Ungefähr alle 4 Sekunden spuckt Birdo ein Ei. Spring drauf, nimm es auf und wirf es direkt zurück!

Kniebeugen

Spring vom Kopf dieses Gegners aus der Hocke ab und fliege hoch!

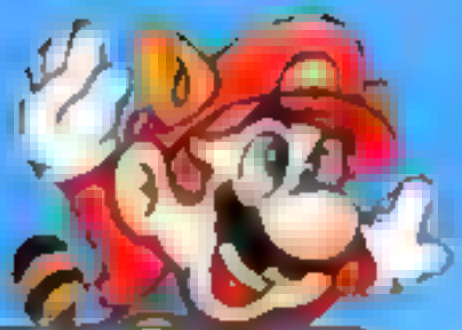
Halte dazu  $\oplus$  gedrückt, bis Mario blinkt, und drücke dann  $\Delta$ .

Dieser Weg ist länger!



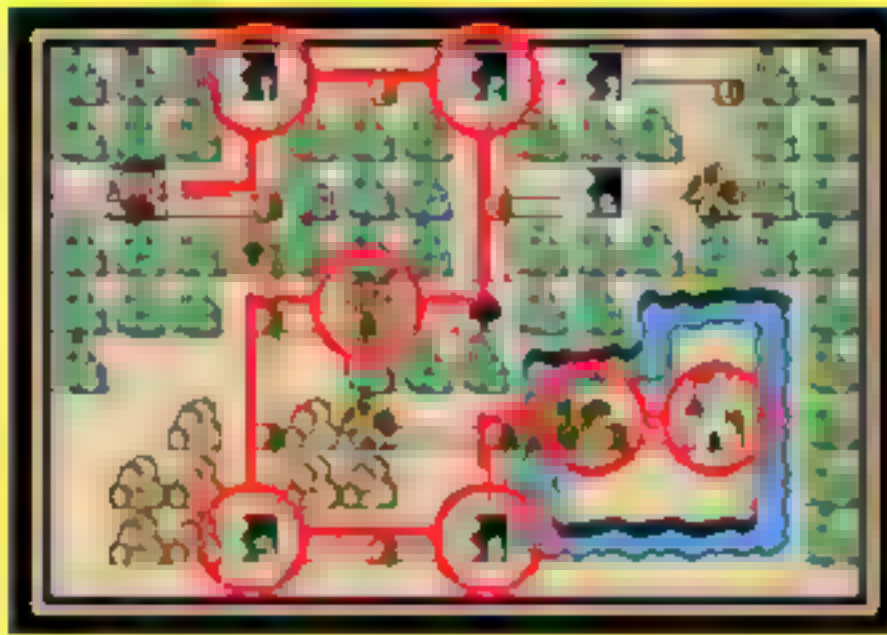


# 6 simple Tipps für das Land der Steppe!



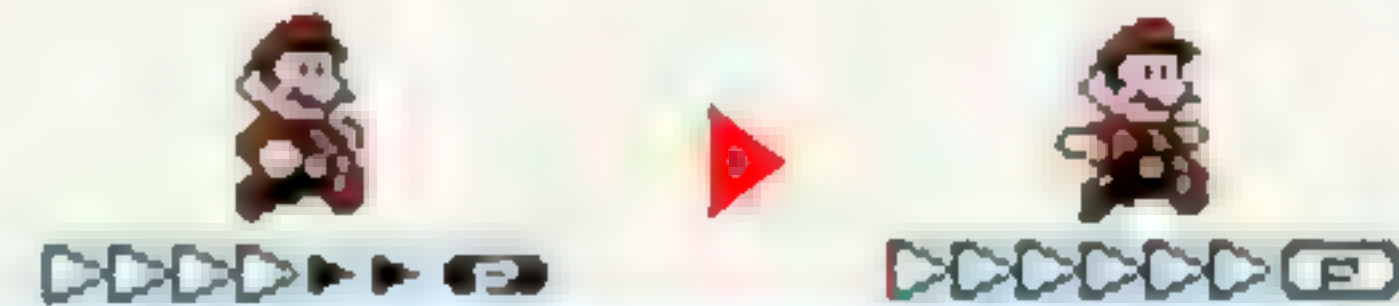
## Nimm die Abkürzung.

Die Karte zeigt den kürzesten Weg durch Welt 1. Überspringe die Level 1-3 und 1-4, und durchquere die anderen, so schnell es nur geht.



## Hoch hinaus!

Sprinte mit **++D**, um die P-Anzeige zu füllen. Sobald sie blinkt, springst du höher.



## 1 Brause durch 1-1 und 1-2.

Spring in diesen 2 Levels bei gefüllter P-Anzeige, so oft du kannst. Machst du es wie auf den Bildern, springst du von Gegnern weit nach oben ab.



## 2 Keine Gnade für Bumm Bumm.

Springe auf Bumm Bumm, bevor er die Gelegenheit hat, sich zu bewegen. Hat er sich aufgerappelt, greife sofort wieder an.



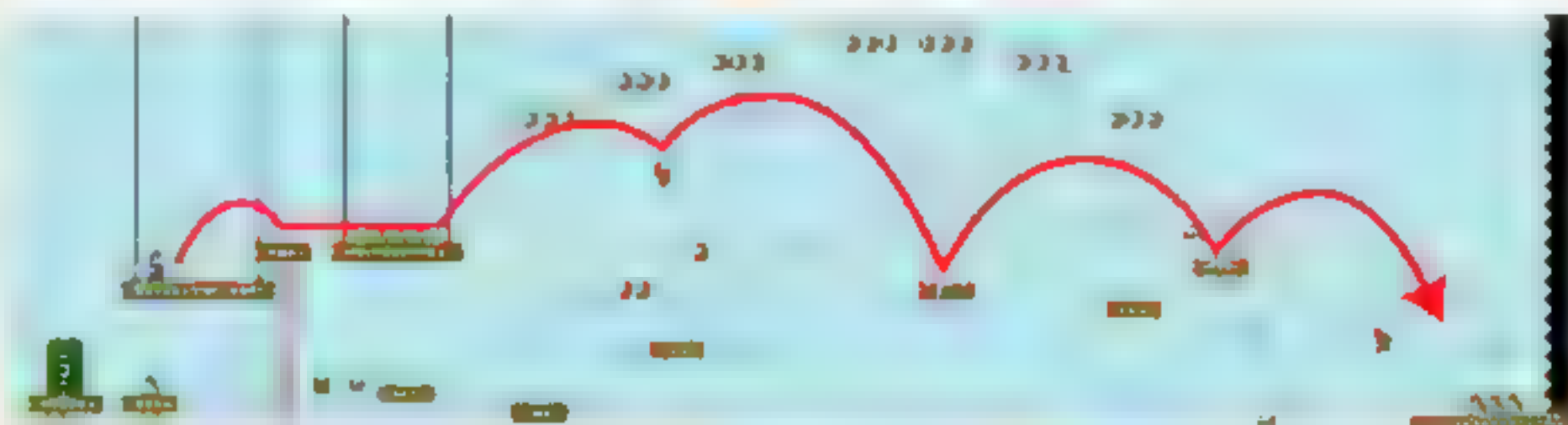
## 3 Rutschpartie in 1-5!

Rutschen ist schneller als Rennen und Gegner, gegen die du rutschst, werden besiegt. Also einfach an einem Gefälle **+** drücken und los geht's!



## 4 1-6: Eile mit Weile

Bist du geschickt genug für die superschnelle Route?



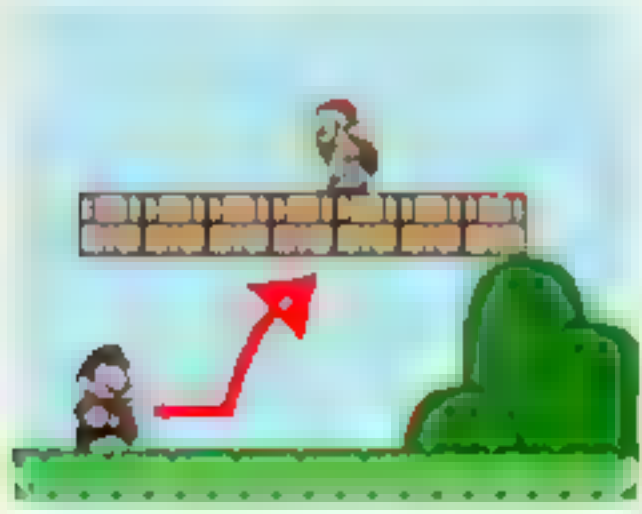


# 6 simple Tipps für die Steppe!



5

## Besiege den Hammer-Bruder von unten.



Am einfachsten besiegt man den Hammer-Bruder, wenn man gegen den Block springt, auf dem er steht. Warte darauf, dass auf der anderen Bildschirmseite die Schatztruhe erscheint, und schnapp sie dir.



## Setz auf die falsche Karte!

Am Ende mancher Level erhältst du eine Karte. Bei 3 gleichen Karten siehst du ein Feuerwerk. Das ist zwar hübsch, kostet aber Zeit. Vermeide also gleiche Karten.

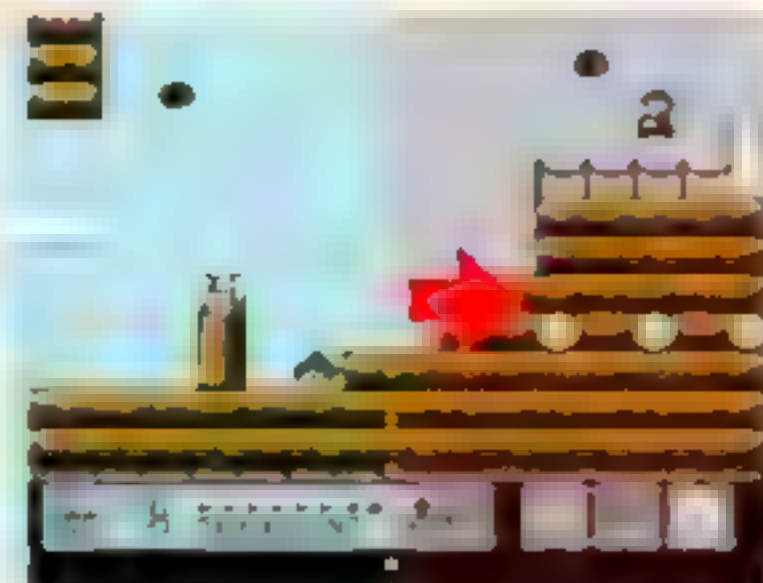


6

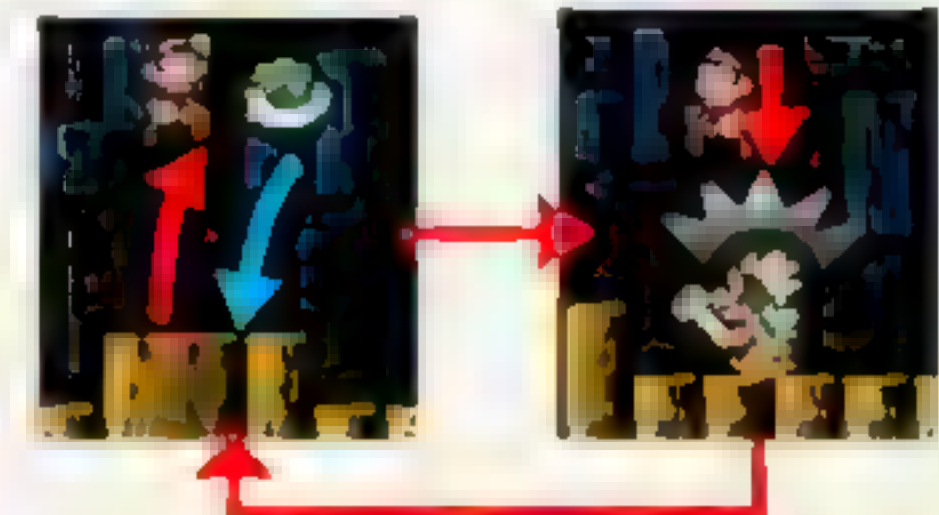
## Und wer steuert das Luftschiff?



Der Luftschiff-Level scrollt automatisch, und zwar umso schneller, je mehr Zeit vergeht. Nimm dich vor den Kanonen und Kugelwillis in Acht. Bleib möglichst auf der rechten Bildschirmseite und spring in die Röhre, sobald du sie siehst.



Am Ende der Röhre wartet Larry. Springst du auf ihn, kommt er auf dich zu, weiche ihm also aus. Hast du ihn besiegt, hol dir den Zauberstab und gib ihn dem König zurück!



Ziel

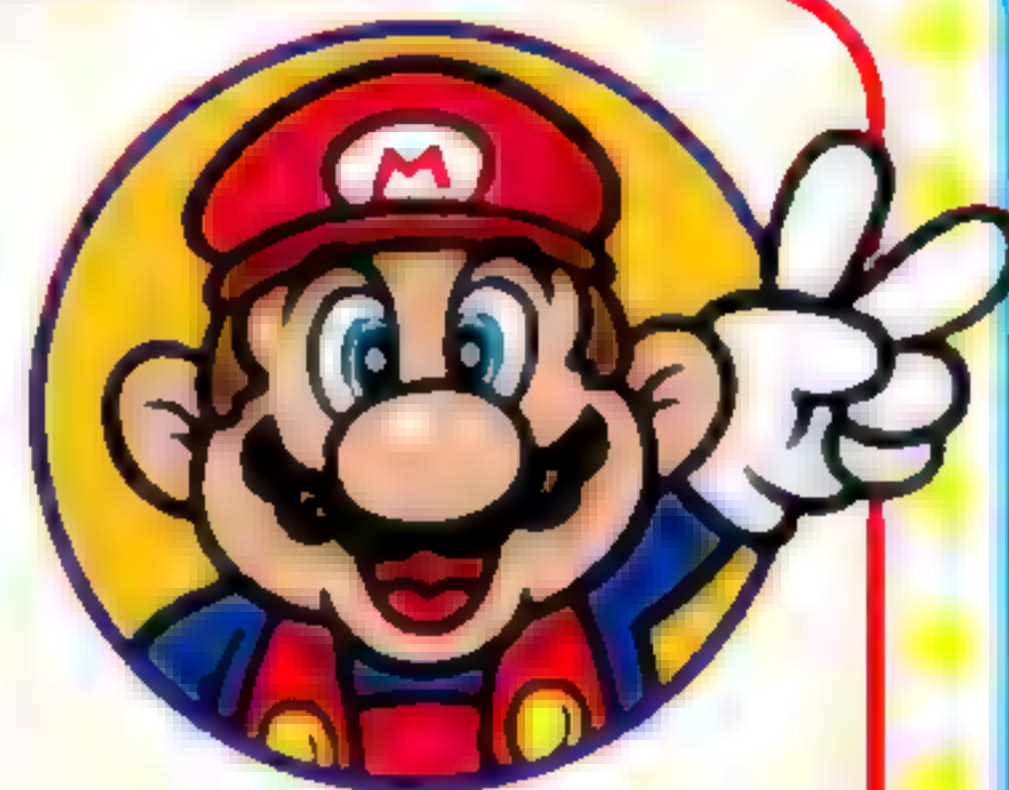




# Keine Zeit zu verlieren!

**Ignoriere alle Gegner und Pilze. Renn einfach weiter!**

Ohne Umwege direkt ans Ziel!  
Finde deinen Rhythmus und dann nichts wie los!



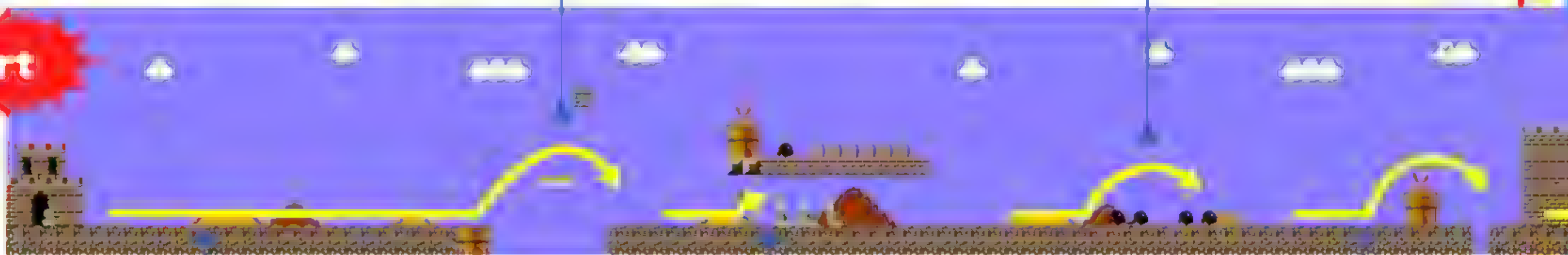
Ignoriere den Pilz und spring über den Lift. Beide werden gar nicht benötigt.




Als Nächstes kommen 4 Käfer. Springe in einem Satz über sie hinweg.



Hörst du den Wind?  
Er flüstert:  
„Blättere zu Seite 2...“



Sichere dir den Vorsprung und halte während des Countdowns  gedrückt.

Spring über diese Koopas. Du landest auf dem letzten. Renn dann einfach weiter.



Spring, bevor du die Röhre erreichst, um die Piranha-Pflanze hinter dir zu lassen.





# Keine Zeit zu verlieren!

## Lass dich von den Blöcken nicht blockieren.

Nutze Wind und Trampolin, um besonders hoch zu springen. Dann landest du mit nur einem Sprung sicher auf der anderen Seite der Wand!



Wenn du das liest,  
bist du fast da!



## Dieser Sprung muss sitzen!

Zielgerade! Spring auf den Parakoopa, um an den Block über ihm zu gelangen, und klettere dann die Ranke hoch. Dies ist der einzige Weg zum Ziel!



Jetzt kommen nur noch Wände und  
Röhren. Die Röhren befördern dich  
zurück zur Level-Mitte.





# Erreiche das Triforce!



## Finde die vier Schlüssel.

Folge den roten Pfeilen und beherzige diese Hinweise:

1. Betritt nicht alle Räume.
2. Ignoriere Gegner ohne Schlüssel.
3. Renne nach dem Boss direkt zum Triforce.

Wichtig: Der Gegner mit dem Schlüssel!

## Moment... Wo ist denn der Schlüssel?



Der Schlüssel erscheint, wenn du alle Stalfos im Raum besiegt hast.



Hier musst du nicht hingehen. Eile lieber zum Raum nach rechts!



Start

## Besiege Aquamentus!

Ziele auf den Kopf, ohne Rücksicht auf Verluste. Greif weiter an, auch wenn du getroffen wirst.



Ziel

Das Triforce ist dein!



## Hände weg, Todesgrapscher!



Dieser Gegner will dich packen. Und dann heißt es: Zurück zum Start!

## Welches Skelett hat den Schlüssel?



Einer dieser Stalfos hat den Schlüssel. Er sieht anders aus als die übrigen, also Augen auf!



# Parapa-Palast-Tour für Eilige

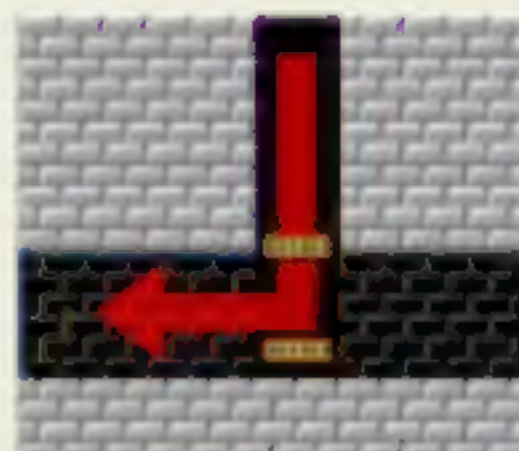
## 2 Schlüssel reichen.

Du brauchst nur 2 Schlüssel für den kürzesten Weg. Vermeide Kämpfe, indem du über Gegner springst, besiege den Boss und lege dann den Kristall in die Statue.

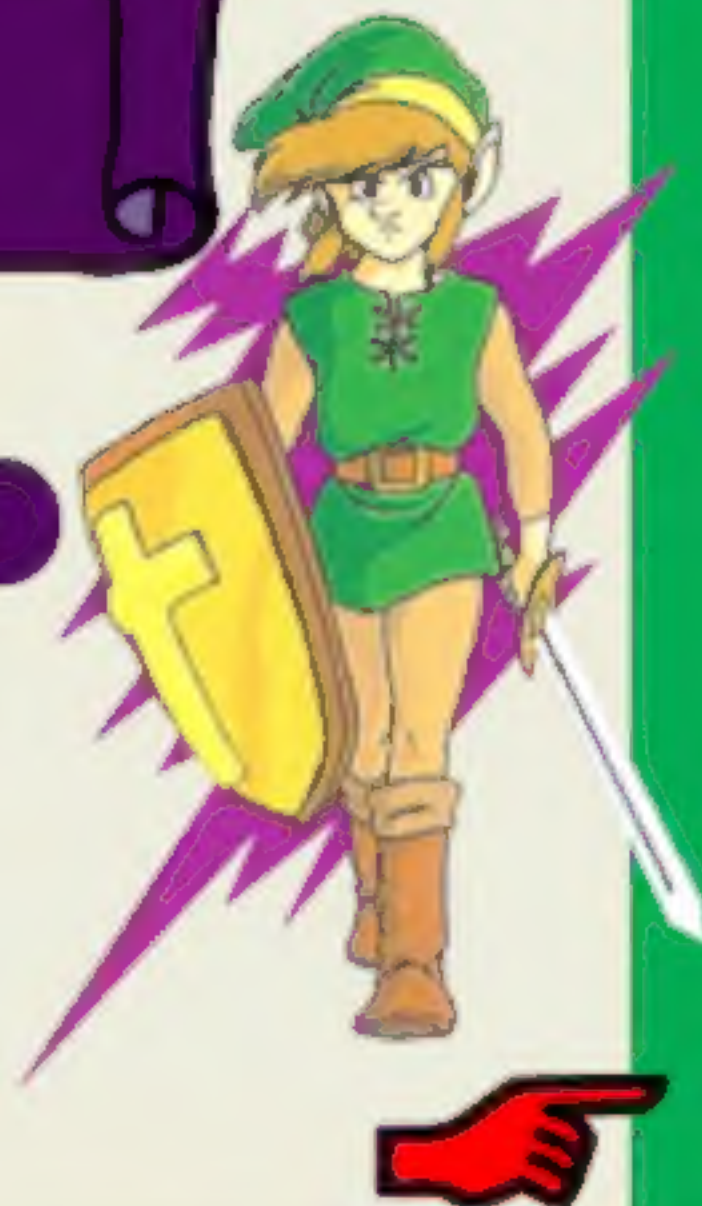
**Start**



**Der rechte Weg führt nach links.**



Lauf nach links, sobald du im Untergrund bist. Dort findest du den ersten Schlüssel!



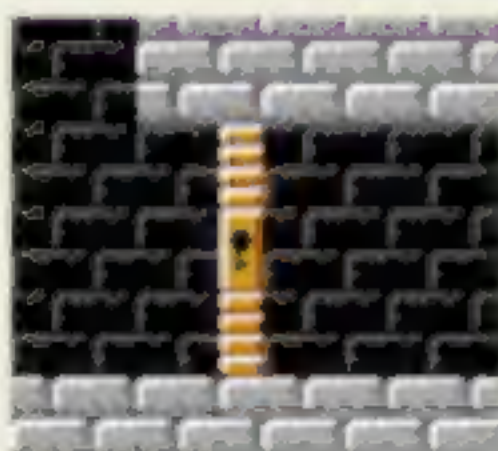
## Der Schlüssel zum Erfolg.



Nimm den Schlüssel mit deinem Schwert auf und lauf den Weg wieder zurück.



**Einen Fuß in der Tür.**



Mit dem Schlüssel kommst du durch die Tür, aber damit ist noch nicht Schluss. Mach dich bereit und gehe weiter.

**Nicht diesen Aufzug!  
Einfach weiterlaufen.**





# Parapa-Palast-Tour für Eilige

Nimm nun den  
Aufzug hoch  
zum Schlüssel.

Vorsicht - Heilen  
kostet Zeit!

**Zum Schlüssel, dann schnell weg.**



Hast du den Schlüssel,  
kehre zum Aufzug zurück.  
Fahre bis ganz nach unten.

**Starke Gegner voraus!**

Spring und drücke dann **B**,  
um bei der Landung den  
Eisenprinzen mit dem  
Schwert anzugreifen. Setze  
auch Schild-Magie ein!



**Kopfnüsse für den Boss!**

Zeit für den Bossgegner!  
Greife Horseheads Kopf an.  
Hast du ihn besiegt, schnapp  
dir den Schlüssel und weiter  
geht's!

**Ziel**

